Virgin INTERactive

CAPCOM

CAPCOM

Eine besondere Mitteilung von CAPCOM ENTERTAINMENT.

Danke, dass Sie sich für **DINO CRISIS** für Ihren PC entschieden haben. Wir bei CAPCOM ENTERTAINMENT freuen uns, dass wir Ihre Spielesammlung mit diesem aufregenden neuen Abenteuer ergänzen können.

*Capcom Co. Ltd. 2000. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

CAPCOM und das CAPCOM LOGO sind Warenzeichen von CAPCOM CO. LTD.

DINO CRISIS ist ein Warenzeichen von CAPCOM CO. LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Besuchen Sie uns unter
www.capcom.com

DINO-WISSEN:
Die säbelzahnbewehrte Katze, die während der letzten Eiszeit lebte, starb vor etwa 10.000 Jahren aus. Ihre langen, furchterregenden oberen Eckzähne waren stark genug, den Schädel der Beute zu durchbeißen.

Virgin Interactive Entertainment
Borselstr. 16 C
22765 Hamburg

Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Besuchen Sie uns unter
www.vid.de

INHALT

Mitteilung von Capcom 1
Systemanforderungen & Installation . 2
Steuerung 3
So kommen Sie ins Spiel 4
Optionen einstellen 4
Spielstände speichern & laden 5
Eine rätselhafte Katastrophe 6
Spezielle Bewegungen 7
Das Inventar benutzen 8
Waffen verwenden 9
Medizinische Versorgung 10
Die Karte benutzen 11
Benutzung von Notfall-Boxen 12
Gegenstände bewegen / 13
DDS-Schlösser 13
Kampf-Knowhow / Schäden 14
Spielende 15
Regina, Dr. Kirk 15
Gail und Rick 16
Waffen 17
Kampf-Feldhandbuch 18
Produkt Service 19

SYSTEMANFORDERUNGEN UND INSTALLATION:

Ehe Sie die Installation von **Dino Crisis** auf Ihrem PC durchführen, vergewissern Sie sich bitte, dass Ihr System auch die folgenden Mindestanforderungen erfüllt:

Minimum:

Windows® 95/98
Prozessor: Pentium 200 MHz Prozessor (166 MHz mit 3D Beschleuniger)
Speicher: 32MB (64MB dringend empfohlen)
Grafikkarte: 4MB VRAM Direct Draw 6.1 kompatibel (16MB Karte dringend empfohlen) mit einer Bildschirmauflösung von 640x480 oder höher in High Colour (16bit)
CDROM: 4X oder schneller
Sound: DirectX™ 6.1 kompatible Soundkarte (Direct Sound kompatibel)
Speicherplatz: 1MB (optional mehr)

Empfohlen:

Windows® 95/98
Prozessor: Pentium II 450 MHz oder schneller
Speicher: 64MB
Video: 16MB VRAM Direct 3D 6.1 kompatible Beschleunigerkarte
mit einer Bildschirmauflösung von 640x480 oder höher in High Colour (16bit)
CDROM: 8x oder schneller
Sound: DirectX™ 6.1 kompatible Soundkarte (Direct Sound kompatibel)
Speicherplatz: 1MB (optional mehr)

Installation:

Um **Dino Crisis** auf Ihrem PC zu installieren, legen Sie die CD in das CD-Laufwerk. **Dino Crisis** nutzt die Autorun-Funktion von Windows® 95/98. Daher müsste automatisch das Startmenü erscheinen. Wenn das nicht der Fall ist, klicken Sie auf **START, AUSFÜHREN** und dann **DURCHSUCHEN**. Machen Sie Ihr **CD-Laufwerk** ausfindig (**normalerweise D:**\), und doppelklicken Sie auf das Icon **DINO CD**, damit es weitergeht.

***Getestete 3D-Hardware:**

Voodoo2, Voodoo3, Voodoo Banshee, RIVA128, RIVA TNT, TNT2, GeForce256 3D RAGE 128, Permedia 2, Intel 740, Savage 3D, Millennium G200, Millennium G400

Jetzt können Sie aus den angebotenen Optionen wählen:

DINO CRISIS SPIELEN	Spielen
EINSTELLUNGEN ÄNDERN	Einstellungen für das Spiel wählen (wie z. B. Grafikkarte, Auflösung usw.)
INSTALLIEREN/DEINSTALLIEREN	Das Spiel installieren oder deinstallieren
VERZEICHNIS WECHSELN	Das Installationsverzeichnis für das Spiel ändern.
KOMPONENTEN INSTALLIEREN	Programme wie Indeo, (für Videos notwendig), Direct X™ und DX Media™ installieren
WIPEOUT WEB PAGE	Die Webseite von Dino Crisis besuchen

Wenn Sie **Dino Crisis** deinstallieren möchten, wählen Sie über die **Startleiste Start\Programme\Capcom\Dino Crisis** den Menüpunkt **DEINSTALLIEREN** oder wählen Sie die Option **Deinstallieren** aus dem Startmenü des Spiels.

STEUERUNG: STANDART

Nachstehend finden Sie die Standardtasten zur Steuerung von Dino Crisis am PC. Bitte beachten Sie: wir empfehlen Ihnen ausdrücklich, wenn möglich, einen Gamepad-Controller für das Spiel zu verwenden.

Tasten für das Hauptmenü:

OK	A, C, Eingabetaste
Abbrechen	Esc
↑	nach oben
↓	nach unten
←	nach links
→	nach rechts

Tasten während des Spiels:

Inventar	Y
Waffe ziehen	X (gedrückt halten)
Aktion	C
Schießen	C (+ Waffe ziehen)
Laufen	V (+ Richtungstasten)
Drehung um 180°	D
↑	nach oben
↓	nach unten
←	nach links
→	nach rechts

Tasten für Inventar:

Y	Inventar öffnen oder schließen
C	Untermenü öffnen / Auswahl oder Entscheidung treffen
V	Untermenü verlassen
↑	Zwischen Untermenüs umschalten, Vorräte markieren
↓	Vorräte, Gegenstände oder Ausrüstung markieren

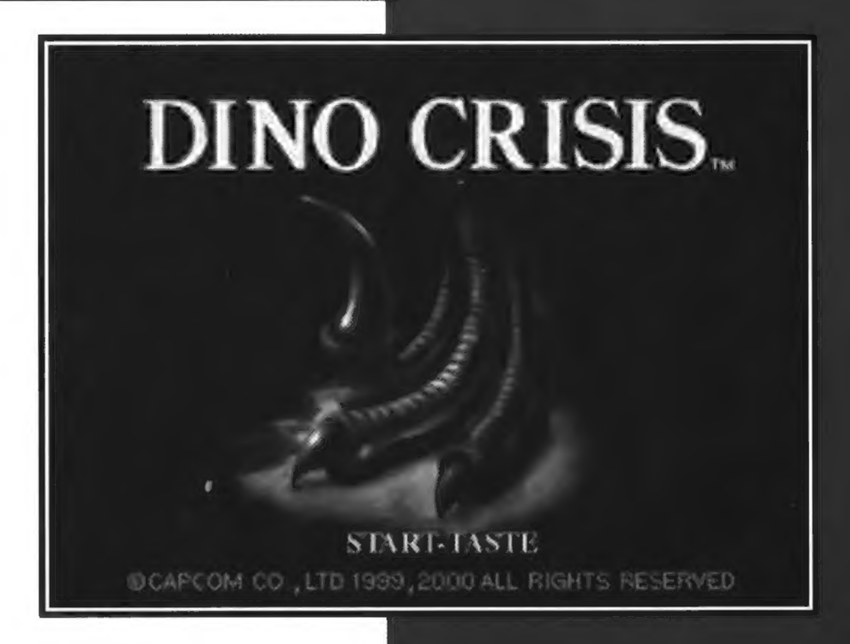
Allgemeine Tasten während des Spiels:

F1	Starttaste
F8	Mit dieser Taste schalten Sie zwischen Fenster- und Vollbilddarstellung um
F9	Pause/Laufendes Spiel abbrechen

In diesem Handbuch beziehen sich sämtliche Angaben zur Steuerung auf die oben genannte Standardeinstellung der Tastatur. Wenn Sie eine veränderte Konfiguration verwenden (z. B. mit selbst festgelegten Tasten), müssen die entsprechenden Tasten gedrückt werden.

SO KOMMEN SIE INS SPIEL:

DINO-WISSEN:
Ein Stegosaurus war bis zu 9 Meter lang, fast 3 Meter groß und wog etwa 3100 kg. Sein kleines Hirn hatte nur die Größe einer Walnuss (die ca. 60 Gramm wiegt). Sein Schädel war lang und schmal; er hatte einen zahnlosen Schnabel und kleine Backenzähne. Er trug seinen Kopf dicht über dem Boden, wahrscheinlich nicht höher als etwa 1 Meter.



Sobald das Spiel gestartet ist, haben Sie am Titelbildschirm die folgenden fünf Wahlmöglichkeiten (falls Sie sie nicht sehen können, drücken Sie die Taste A, damit zum Eröffnungsbildschirm weitergeschaltet wird):

Spiel laden: Sie haben die Möglichkeit, einen vorher gespeicherten Spielstand wieder zu laden, vorausgesetzt, das Spiel wurde in einem der speziellen "Speicherräume" gesichert. Weitere Informationen zum Speichern und Laden von Spielständen finden Sie auf Seite 5.

Original: Hier starten Sie ein neues Spiel im Original-Modus - wahlweise Leicht/Schwer.

Mix: Hier starten Sie ein neues Spiel im arrangierten Modus - wahlweise Leicht/Schwer.

Operation Wipeout: Operation Wipeout ist ein zeitlich begrenztes Spiel.

OPTIONEN:

Wenn Sie im Hauptmenü das Register Optionen aufrufen, gelangen Sie zu den Menüs, mit denen Sie die Spieleinstellung individuell festlegen können. Bitte verwenden Sie die Menütasten, wie auf Seite 3 angegeben, um sich in diesen Menüs zu bewegen. Es gibt folgende Optionen:

Tastenbelegung: Hier können Sie Tasten wählen und ändern, die Sie im Spiel benutzen möchten. Die Standardtasten, die Sie anfangs für die Bewegung innerhalb der Menüs brauchen, stehen weiter vorn auf Seite 3.

Sound: Über diese Option können Sie zwischen Mono- und Stereowiedergabe umschalten.

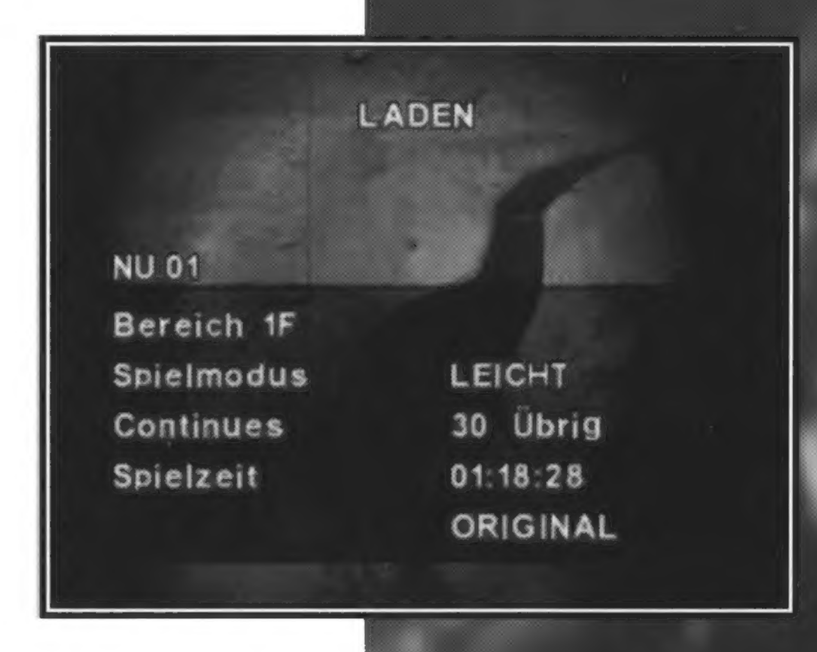
Bildeinstellungen: Diese Option ermöglicht Ihnen zu überprüfen, ob Ihr Monitor alle Farben darstellen wird. Bitte beachten: Sie können hier keine Ein-stellung ändern.

Neustart: Hiermit können Sie die Originaleinstellungen des Spiels wiederherstellen.
Hinweis: die Tastaturbelegung finden Sie auf Seite 3.

Ende: Damit verlassen Sie das Menü und kehren zum Hauptbildschirm zurück.

SPIELSTÄNDE SPEICHERN & LADEN:

Ein Spiel speichern:



Wenn Sie bei **Dino Crisis** ein Spiel speichern wollen, müssen Sie dazu in einen der vielen Speicherräume gehen, die Sie überall auf der Karte verstreut finden können. Eigentlich brauchen Sie nichts weiter zu tun, außer einfach den Raum zu betreten. Sie werden dort automatisch gefragt, ob Sie das laufende Spiel speichern möchten. Sie werden auch aufgefordert, einen Namen für diesen Spielstand einzutragen.

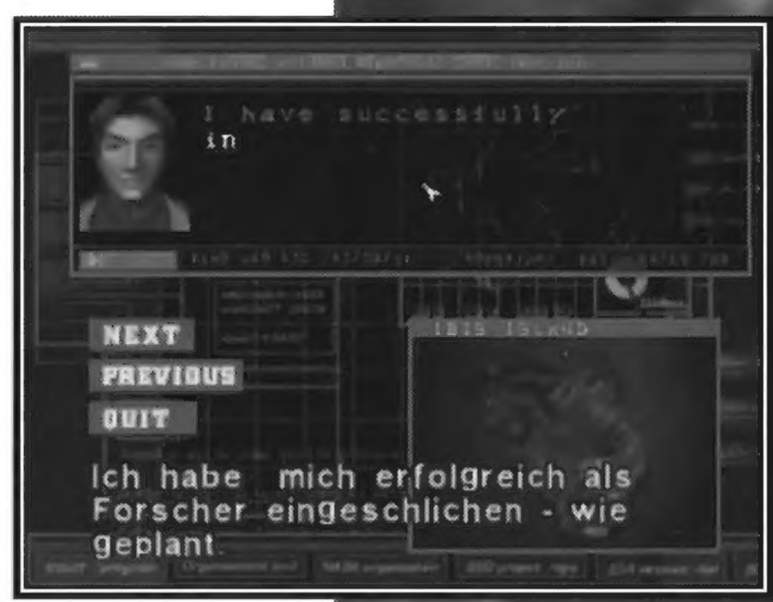
Es ist empfehlenswert, dass Sie vorhandene Spielstände nicht überschreiben, wenn Sie das Spiel das erste Mal spielen, denn vielleicht müssen Sie später einmal darauf zurückgreifen. Beachten Sie jedoch auch, dass Ihre Gesamtbewertung beeinträchtigt wird, je mehr Spielstände Sie speichern lassen.

Ein Spiel laden:

Um ein Dino Crisis Spiel zu laden, müssen Sie den Titelbildschirm aufrufen (drücken Sie dazu wiederholt **F9**) und dort die Funktion Laden wählen.
Beachten Sie bitte: Es ist nicht möglich, ein Spiel irgendwo "schnell speichern" oder "schnell laden" zu lassen. Die Speicherräume sind die einzigen Orte, an denen Sie Ihren Fortschritt im Spiel sichern können.

DINO-WISSEN:
Der Velociraptor war ein flinker, zweifüßiger Fleischfresser. Er besaß etwa 80 sehr scharfe, gebogene Zähne in einer langen, flachen Schnauze; einige der Zähne waren mehr als 2,5 cm lang. Dieser Raubsaurier hatte einen S-förmigen Hals, lange dünne Beine, Arme mit drei Klauenfingern und vierzehige Klauenfüße. Sein Kopf war etwa 18 cm lang.

EINE RÄTSELHAFTE KATASTROPHE...



Vor drei Jahren verstarb der vielfach ausgezeichnete Wissenschaftler Dr. Edward Kirk überraschend während eines seiner Experimente. Er hatte an der Entwicklung einer Technologie unter dem Codenamen "Dritte Energie" gearbeitet, bei der saubere Energie erzeugt wird.

Die unerwartete Explosion trat auf, kurz nachdem die Regierung die Zuschüsse für die Erforschung der "Dritten Energie" gestrichen hatte, weil das Ergebnis als unproduktiv eingestuft wurde. Für die Mehrheit der Welt war der ganze Vorgang nichts weiter als eine unbedeutende Nachricht.

Anfang dieses Jahres kam ein Militäragent, den man auf eine besondere Mission nach Ibis Island geschickt hatte, mit erstaunlichen Neuigkeiten zurück. Er berichtete, dass Dr. Kirk am Leben sei und seine Forschungen in einer Militäreinrichtung der Republik Borginia fortsetzt.

Jetzt ist Spezialagentin Regina auf dem Weg zu dieser entlegenen Insel. Ihr Team, eine Elite-Einsatztruppe, die besonders für sensible, militärische Situationen ausgebildet ist, begleitet sie. Jedes Mitglied ist Experte auf seinem Gebiet.

Ihre Aufgabe: Infiltrieren Sie Ibis Island, finden Sie Dr. Kirk und bringen Sie ihn unversehrt in sein Heimatland zurück.

Man geht davon aus, dass es sich nur um einen weiteren Routineeinsatz handelt .....

SPEZIELLE BEWEGUNGEN

Die Waffe ziehen:

Drücken und halten Sie die Taste für **Waffe ziehen** (Standardtaste = **X**) oder drücken Sie den Knopf des Gamepads, damit die Waffe gezogen wird.

Verwenden Sie jetzt die **Richtungstasten** und die Waffen-Taste, um sich mit vorgehaltener Waffe zu bewegen.

Schnelle Drehung um 180°

Drücken Sie **D**, um sich schnell herumzudrehen.

Schnelle Drehungen sich besonders nützlich, um vor Gegnern zu fliehen.

Sie können sich nicht schnell umdrehen, während Sie sich bewegen oder während Sie eine Waffe gezogen haben.

Gegenstände schieben

Bringen Sie Ihre Spielfigur in Position, dass sie vor dem Objekt steht, das bewegt werden soll, und drücken Sie die Richtungstaste PFEIL HOCH.

Wenn der Gegenstand sich bewegen lässt, wird Ihre Figur ihn schieben.

Türen öffnen & Klettern

Drücken Sie die Aktionstaste (Standardtaste = **C**), um Türen zu öffnen und um Treppen, Leitern, Schächte und andere besteigbare Dinge hoch- oder runterzuklettern.

DAS INVENTAR BENUTZEN...

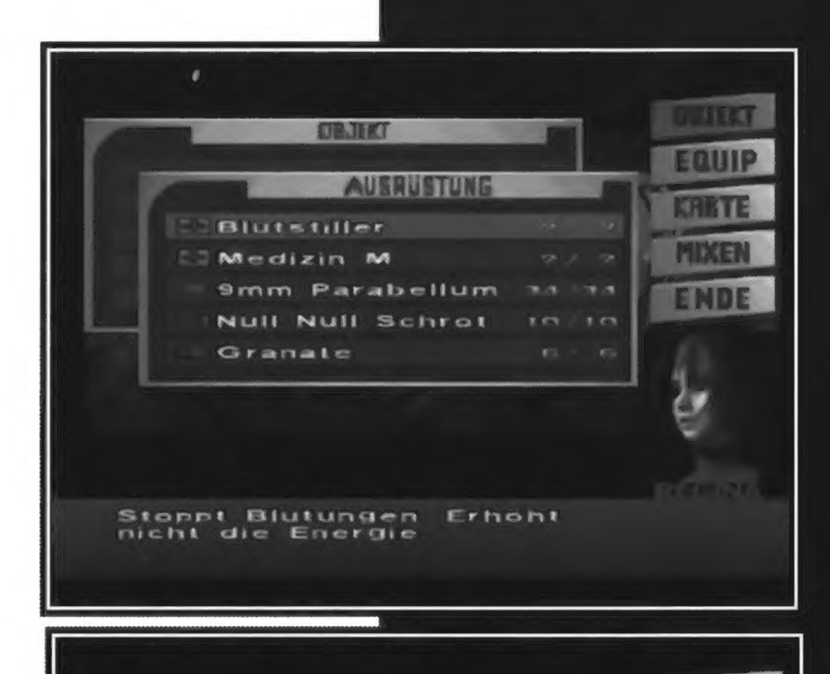
Ohne ihr Inventar hätte Regina keine Chance, ihre gefährliche Aufgabe zu bewältigen. Sie hätte sogar Probleme, überhaupt am Leben zu bleiben. Drücken Sie die Inventar-Taste (Standardtaste = **Y**), um das Inventar zu öffnen. Über die vier Optionen **OBJEKT, EQUIP, KARTE** und **MIXEN** können Sie das Inventar verwalten.

- Verwenden Sie die Richtungstasten, um Vorrat, Gegenstand, Ausrüstung oder Aktion zu markieren, und drücken Sie dann die Aktionstaste (Standardtaste = **C**).
- Markieren Sie eine Aktion und drücken Sie die Aktionstaste.
- Drücken Sie die Taste/den Button für Inventar (Standardtaste = **Y**), um zu Ihrer Mission zurückzukehren (oder markieren Sie den ENDE-Button und drücken die Aktionstaste).

OBJEKT

Benutzen oder informieren Sie sich über die Dinge, die Sie bei sich haben.

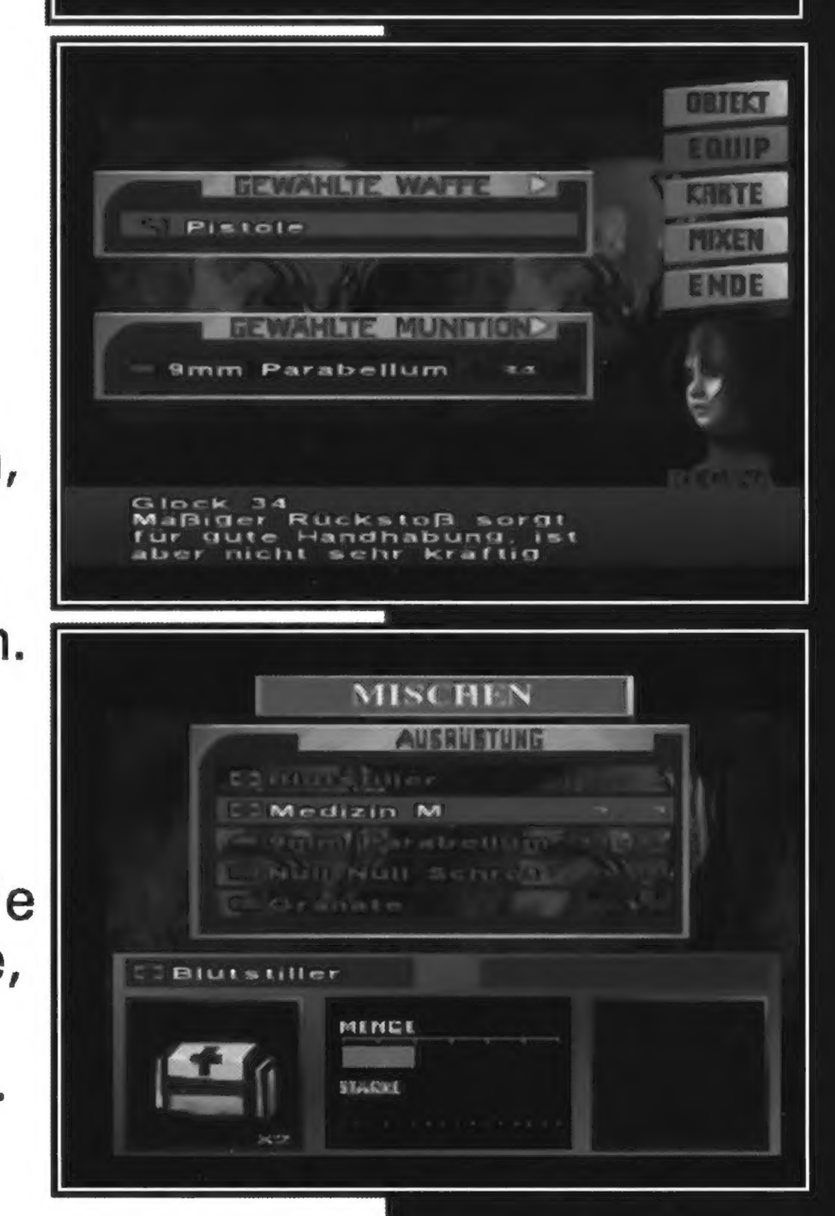
VORRÄTE	Munition und Medizin. Sie können nur eine begrenzte Menge davon tragen.
GEGENSTÄNDE	Schlüssel und Dinge, mit denen Rätsel gelöst werden können. Davon können Sie unbegrenzt viel tragen.
NUTZEN	Einen Gegenstand benutzen.
PRÜFEN	Einen Gegenstand oder eine Waffe untersuchen.
ORDNEN	Stellt ähnliche Dinge zusammen (nur Vorräte).



EQUIP

Rüsten Sie sich mit einer Waffe aus oder informieren Sie sich darüber. Wenn Sie eine Waffe gewählt haben, bestimmen Sie, was damit geschehen soll:

AUSRÜSTEN	Waffe oder Munition bereithalten.
PRÜFEN	Waffe oder Munition untersuchen.



MIXEN

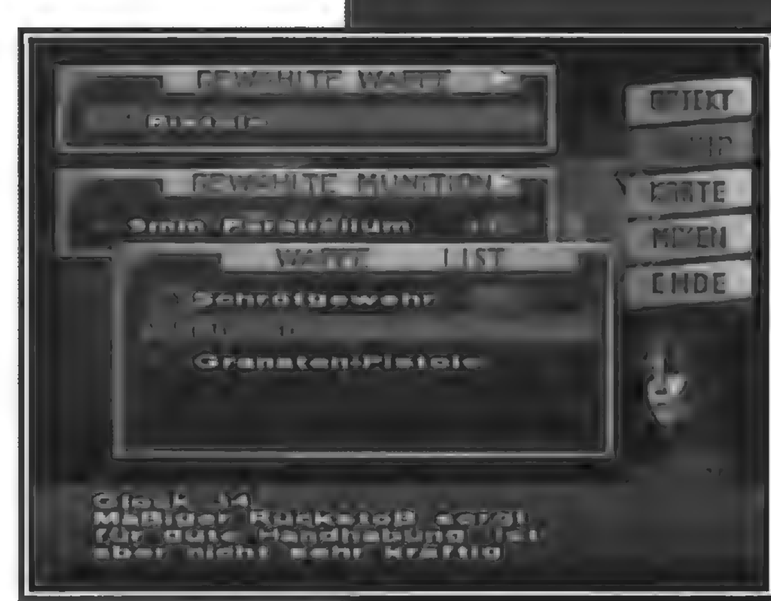
Sie erzeugen einen neuen Gegenstand oder verbessern manche Dinge, wenn Sie zwei Vorratsobjekte miteinander kombinieren. Wenn Sie einen Gegenstand gewählt haben, bestimmen Sie, was damit geschehen soll:

MISCHEN	Zwei Gegenstände kombinieren.
PRÜFEN	Gegenstand untersuchen.
ORDNEN	Ähnliche Gegenstände zusam menstellen (nur Vorräte).

GEGENSTÄNDE MISCHEN:

Mit der Funktion MISCHEN kombinieren Sie verschiedene Dinge, damit daraus neue entstehen. Wenn Sie zum Beispiel ein Hämostat mit einer Vervielfältigungs-Basis mischen, erhalten Sie zwei Hämostate.

WAFFEN VERWENDEN...



Wenn Regina eine neue Waffe aufnimmt, ist diese noch nicht einsatzbereit. Sie wird nur dem Ausrüstungs-Inventar hinzugefügt. Um sie zu verwenden, müssen Sie sich mit der Waffe und auch der passenden Munition ausrüsten.

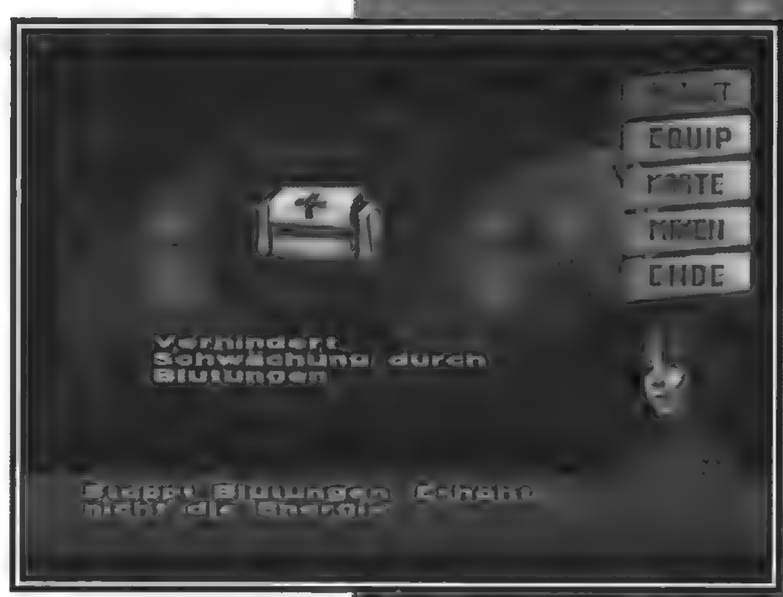
Um eine Waffe oder Munition aufzuheben, gehen Sie einfach dorthin und drücken die Aktionstaste (Standardtaste = **C**). Der Gegenstand landet dann in Ihrem Inventar. Regina besitzt zu Anfang der Mission eine oder mehrere Waffen, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad. **Sie müssen andere Waffen und Munition als Ausrüstung wählen, damit Sie sie benutzen können.**

Ausrüstung mit einer Waffe:

- Drücken Sie die Inventar-Taste (Standardtaste = **Y**), damit das Inventar geöffnet wird.
- Markieren Sie **EQUIP** und drücken auf die Aktionstaste (Standardtaste = **C**).
- Um eine andere Waffe zu wählen, markieren Sie **GEWÄHLTE WAFFE** und drücken die Richtungstaste **RECHTS**, damit die **WAFFENLISTE** erscheint. Jetzt markieren Sie eine Waffe mit den Richtungstasten (**HOCH** oder **RUNTER**) und drücken dann die Aktionstaste, um sie zu wählen. Wenn Sie die Aktionstaste noch einmal drücken, kann die Waffe benutzt werden.
- Als Nächstes markieren Sie **GEWÄHLTE MUNITION**, um andere Munition zu laden. Drücken Sie die Richtungstaste **RECHTS**, damit die **MUNITIONSLISTE** für die gewählte Waffe gezeigt wird. Markieren Sie die zu verwendende Munition und drücken Sie die Aktionstaste. Wenn Sie die Aktionstaste noch einmal drücken, wird die Waffe mit der gewählten Munition geladen.
- Drücken Sie die Inventar-Taste, damit das Inventar wieder geschlossen wird und Sie mit geladener Waffe zu Ihrer Aufgabe zurückkehren können. **Bitte beachten Sie**: Manche Munition passt nur zu einer bestimmten Waffe und kann daher nicht für jede Waffe verwendet werden.

MEDIZINISCHE VERSORGUNG

Wenn Regina verletzt ist, hält sie sich den Arm und kann kaum noch laufen. In einer solchen Situation benötigt sie ihre Medikamente. Sie können zwei Arten von Medikamenten dabei haben:



MEDIZIN	Heilt Verletzungen
BLUTSTILLER	Stoppt Blutungen

Um ein Medikament zu benutzen:

- Öffnen Sie das Inventar.
- Drücken Sie die Aktionstaste, damit das Untermenü **GEGENSTÄNDE** geöffnet wird.
- Wählen Sie eine **MEDIZIN** oder eine **BLUTSTILLER** aus der Vorratsliste und drücken die Aktionstaste.
- Markieren Sie **NUTZEN** und drücken Sie die Aktionstaste noch einmal, damit erste Hilfe geleistet werden kann.

Hinweis: Im Abschnitt "Schäden" auf Seite 14 finden Sie weitere Informationen über Verletzungen der Spielfigur.

KARTE VERWENDEN...

Mit der Karte können Sie sich orientieren. Verwenden Sie sie, um herauszufinden, wo sich der aktuelle Raum im Level befindet, wo es Ausgänge gibt und wie viel in der Umgebung noch zu erkunden ist. Die Karte zeigt auch an, wo sich verschlossene Türen befinden. Wenn **GEFAHR** droht (siehe Seite 14), zeigt die Karte den Ort des Ereignisses an. Seien Sie wachsam und begeben Sie sich sofort in solche Gebiete, um sie zu untersuchen.

Die Karte verwenden:

- Drücken Sie die Inventar-Taste (Standardtaste = **Y**), damit das Inventar angezeigt wird.
- Wählen Sie **KARTE** und drücken dann die Aktionstaste (Standardtaste = **C**). Die Karte wird geöffnet.
- Betätigen Sie die Richtungstasten (**HOCH** oder **RUNTER**), um die verschiedenen Etagen des Komplexes zu betrachten.

KARTENLEGENDE

Blauer Raum	Reginas Position
Roter Raum	Zielpunkt
Kompassnadel	Bewegungsrichtung
Rote Felder	Verschlossene Türen
"S"	Speicherpunkt

BENUTZUNG VON NOTFALL-BOXEN:

Notfall-Boxen sind innerhalb des Gebäudes an den Wänden angebracht. Sie dienen verschiedenen Zwecken:

- Sie enthalten Medikamente, die Sie sich im Notfall schnell beschaffen können.
- Sie können darin Gegenstände aufbewahren, damit Regina nicht so viel tragen muss.
- Wenn Sie eine Notfall-Box erst einmal geöffnet haben, können Sie später wieder dorthin gehen, um Gegenstände herauszuholen oder zu deponieren.
- Mit dem Befehl **ZUGRIFF** einer Notfall-Box können Sie auch andere Boxen benutzen, die Sie bereits geöffnet haben. Voraussetzung ist, dass sie die selbe Farbe wie die Box haben, die Sie gerade benutzen.
- Wenn Sie **ORDNEN** verwenden, können Sie Vorräte in einer Notfall-Box und im Vorratsinventar sortieren.

Notfall-Boxen sind rot, grün oder gelb. Zum Öffnen benötigen Sie für jede Farbe eine unterschiedliche Anzahl Stecker. Wenn Sie versuchen, eine Notfall-Box zu öffnen, werden Sie darauf aufmerksam gemacht, wie viele Stecker für den Zugang benötigt werden.

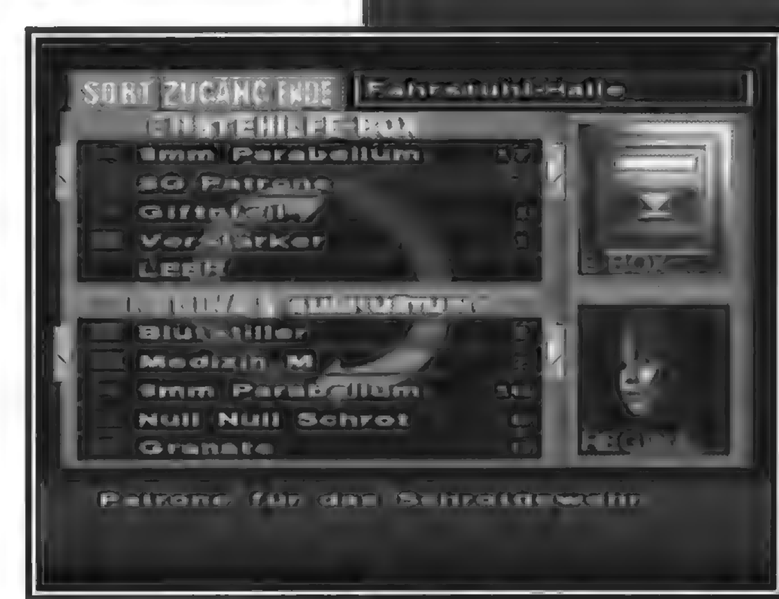
So verwenden Sie eine Notfall-Box:

- Gehen Sie direkt dorthin und drücken Sie zum Öffnen die Aktionstaste (Standardtaste = **C**). Oben erscheint jetzt eine Liste mit dem Inhalt der Notfall-Box, darunter werden Reginas Vorräte angezeigt.
- Drücken Sie die Richtungstasten **HOCH** und **RUNTER**, um die Liste durchzuschalten; mit **LINKS** und **RECHTS** blättern Sie die Seiten um.

GEGENSTÄNDE BEWEGEN:

Um Gegenstände in die Notfall-Box zu legen oder herauszunehmen, markieren Sie den gewünschten Gegenstand und drücken die Aktionstaste (Standardtaste = **C**). Ein freier Platz in der anderen Liste (entweder Notfall-Box oder Reginas Vorräte) wird automatisch markiert.

Verschieben Sie den markierten Gegenstand mit den Richtungstasten und drücken dann die Aktionstaste, um den Vorgang abzuschließen.



Bitte beachten:

Wenn sich an der markierten Stelle bereits ein Gegenstand befindet, wird dieser gegen das Objekt aus der anderen Liste ausgetauscht. Wenn **LEER** markiert ist, findet ein einfacher Austausch von einer Liste zur anderen statt.

DDS-Schlösser:

Manche Türen des Gebäudekomplexes sind mit einer **DDK**-Einrichtung (Digital-Disk-Key) gesichert und können nur mit den richtigen **DDK-Schlüsseln** geöffnet werden. Für jede Tür benötigt man zwei.

Um eine **DDK**-Tür zu öffnen, müssen Sie sowohl die **CODE-DISK** als auch die **EINGABE-DISK** finden. Diese müssen dann in dem Gerät neben der richtigen **DDK**-Tür verwendet werden. **Bitte beachten Sie:** Um eine **DDK**-Tür zu öffnen, muss immer eine Aufgabe gelöst werden.

Um den richtigen Code zu enträtseln, wählen Sie mit den Richtungstasten Buchstaben und Zahlen aus. Drücken Sie die Aktionstaste (Standardtaste = **C**), damit ein gewähltes Zeichen übernommen wird. Wenn Sie ein Zeichen löschen möchten, markieren Sie **DELETE** und drücken die Aktionstaste. Wenn Sie den Code fertig eingegeben haben, betätigen Sie die **ENTER**. Falls Ihre Angabe richtig ist, öffnet sich die Tür.

DINO-WISSEN:

Man nahm lange Zeit an, dass die Sauropoden (wie z. B. Diplodocus) ein zweites Gehirn besaßen. Paläontologen haben inzwischen herausgefunden, dass das, was sie für ein Gehirn hielten, eine Verdickung des Rückenmarks im Bereich der Hüften war.

KAMPF-KNOWHOW:

Verlust von Waffen:

Während eines Angriffs könnte es sein, dass Regina die Waffe aus der Hand geschlagen wird. Wenn das passiert, zeigt ein blauer Pfeil auf die Waffe. Bewegen Sie Regina an diese Stelle, damit sie die Waffe wieder aufnimmt.

Kraftfelder:

Überall in der Einrichtung gibt es Kraftfelder, die aktiviert werden, um Eindringlingen den Zugang zu versperren. Wenn ein Kraftfeld eingeschaltet ist, blockiert dessen roter Lichtstrahl den Durchgang. Grün leuchtende Schalttafeln (nicht rote) in der Nähe eines Kraftfelds zeigen oftmals an, dass dieses Kraftfeld abgeschaltet ist und Sie daher passieren können.

Ein Kraftfeld aktivieren /deaktivieren:

- Führen Sie Regina zum Kontrollschalter und drücken Sie die Aktionstaste (Standardtaste = **C**). Es erscheint eine Abfrage, ob das Kraftfeld ein- oder ausgeschaltet werden soll.
- Markieren Sie **JA**, und drücken Sie die Aktionstaste, damit der Status des Kraftfelds verändert wird.

GEFÄHRLICHE EREIGNISSE:

Wenn auf dem Bildschirm "DANGER" blinkt, geschieht gerade etwas Bedrohliches. Drücken Sie sofort alle Steuerungstasten so schnell wie möglich. Je schneller und je mehr Tasten Sie wiederholt drücken, desto größer sind Ihre Überlebenschancen.

Schäden:

Regina erleidet Schaden, wenn sie angegriffen wird. Ihr Zustand verschlechtert sich entsprechend der Schwere ihrer Verletzungen.

Körperliche Verfassung:

Beobachten Sie Reginas Bewegungen, um festzustellen, wie viel Schaden sie genommen hat. Je schwächer sie erscheint, desto schlimmer ist sie verletzt. Verwenden Sie Medizin (siehe Seite 10), um solche Verletzungen zu heilen.

Blutungen:

Manchmal erscheint eine Blutspur, wenn Regina ernsthaft verwundet ist. Wenn dieser Zustand anhält, wird Regina allmählich ihre Kraft verlieren. Benutzen Sie ein Blutstiller (siehe Seite 10), um die Blutung zu stoppen.

SPIELENDE-BILDSCHIRME:

Spielende:

Wenn Reginas Kraft versiegt, wird sie sterben. Das Spiel ist dann vorbei, aber wenn Sie noch Continues haben, erscheint ein entsprechender Bildschirm.

Fortsetzen-Menü:

Wählen Sie an diesem Bildschirm **FORTSETZEN**, um das Spiel in dem Raum wieder aufzunehmen, in dem Regina gestorben ist. Die Anzahl der Continues ist auf fünf beschränkt.

Beenden:

Wählen Sie **ENDE**, um das Spiel endgültig zu beenden und zum Titelbildschirm zurückzukehren.

REGINA, DR. KIRK, GAIL & RICK...

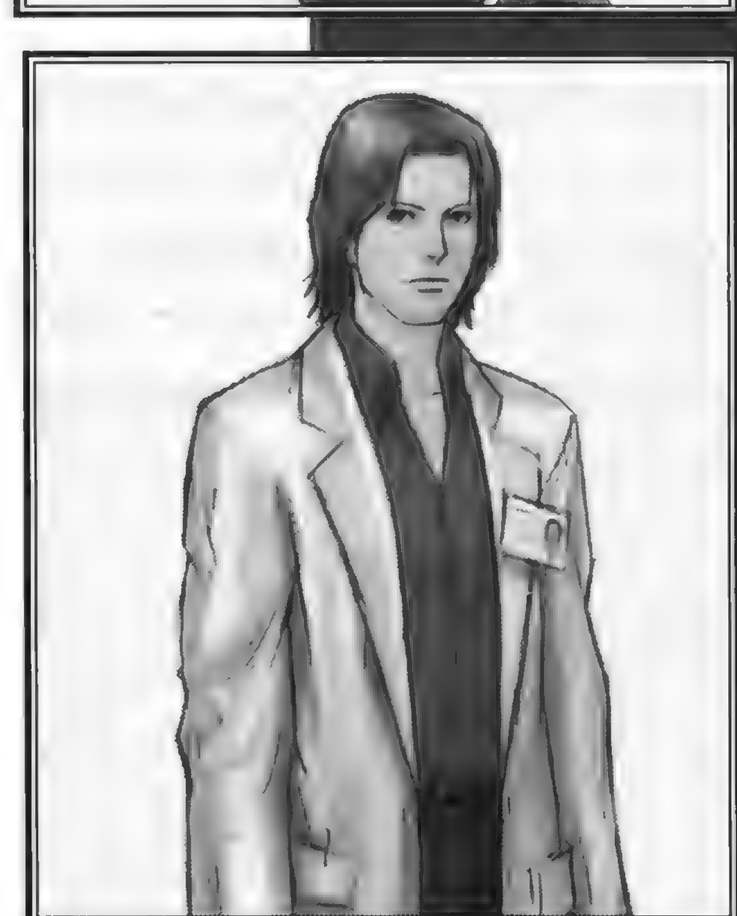
Regina:

Regina, ein Mitglied der Elite-Einsatztruppe, ist Waffenspezialistin und kann mit allen Feuerwaffen ausgezeichnet umgehen. Ihr Hobby ist es, Waffen umzubauen.

Regina ist sportlich und eignet sich ausgezeichnet für Geheimeinsätze. Sie kann Situationen gut beurteilen und handelt entsprechend ihrer guten Einschätzung.

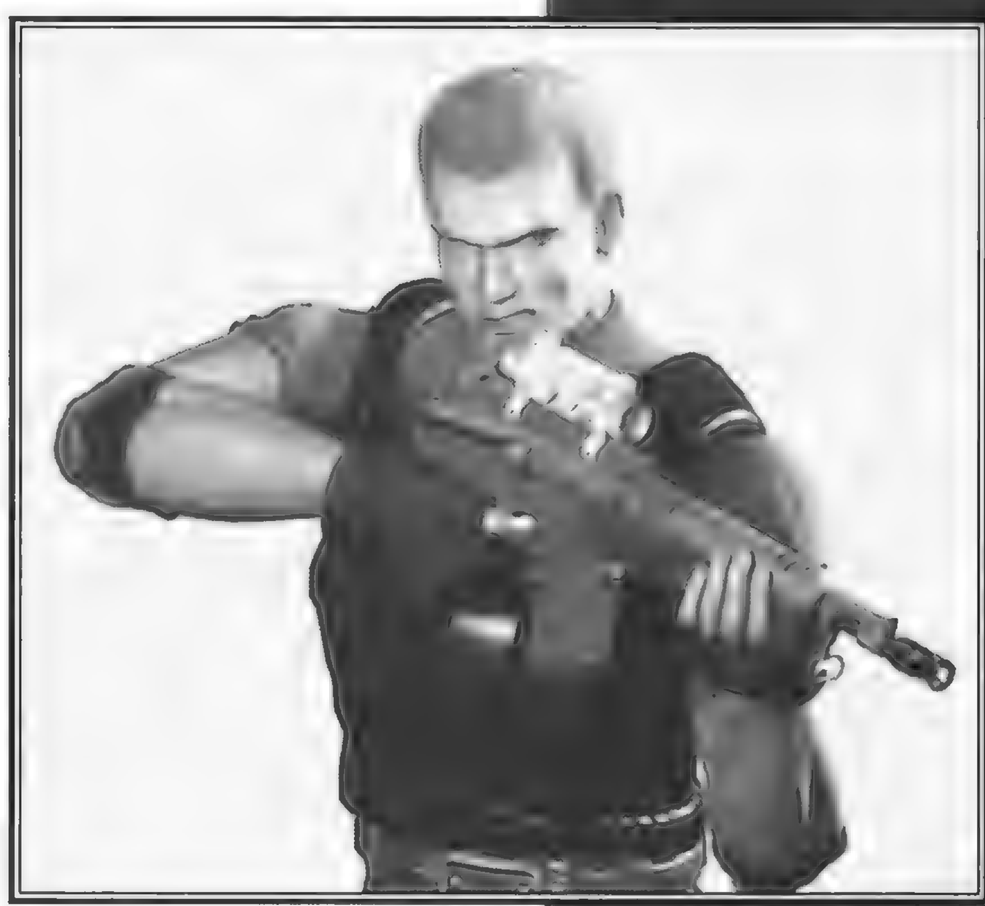
DR. Kirk:

Es heißt, der Wissenschaftler Dr. Kirk sei vor 3 Jahren bei einer Explosion im Labor umgekommen. Auch wenn er noch recht jung war, galt Dr. Kirk bereits als Experte auf dem Gebiet der Energietechnologie. Als sich die Explosion ereignete, experimentierte er gerade mit der höchst reinen Energie, die man "Dritte Energie" bezeichnet. Das egozentrische Genie Kirk konzentriert sich ausschließlich auf seine Forschung und kümmert sich nicht darum, welche Auswirkungen sie auf die Gesellschaft haben könnte. Er ist selbstsüchtig, überaus emotional und unfähig, Gut und Böse zu unterscheiden. Nichts kann ihn aufhalten, bis er seine Forschung beendet hat.



Gail:

Gail ist ein erfahrener Veteran, der auf dieser Mission mit Regina zusammenarbeitet. Er hat sich dank seines eiskalten Urteilsvermögens und seines starken Willens einen bemerkenswerten Ruf erarbeitet.



Für ihn ist eine Mission wie ein Schachspiel, und alles, was darin vorkommt (einschließlich der Teammitglieder) sind Werkzeuge, die nach Belieben manipuliert werden können.

Rick:

Rick besitzt zahlreiche besondere Fähigkeiten, wie zum Beispiel Computer-Fachwissen, medizinische Kenntnisse, und kennt sich mit der Bedienung von schwerem Gerät und Fahrzeugen aus. Er ist human eingestellt und wird seine Teammitglieder immer an die erste Stelle setzen. Sein Mitgefühl für Freund und Feind gleichermaßen kann gelegentlich störend für die Beendigung einer Mission sein.

DINO-WISSEN:

Der Triceratops hatte einen riesigen Schädel, bis zu 3 m lang, und damit als Landtier einen der größten Schädel, der jemals entdeckt wurde. Sein Kopf war beinahe ein Drittel so lang wie sein ganzer Körper.

WAFFEN:

Pistole:

Die Glock 34 feuert 9 mm Parabellum-Kugeln ab und wird von der Glock Company hergestellt.

Pistole (modifiziert):

Die Glock 35 ist eine Spezialversion der Glock 34. Sie feuert sowohl 9 mm Parabellum- als auch 40 S&W-Kugeln ab.

9 mm Parabellum-Kugeln:

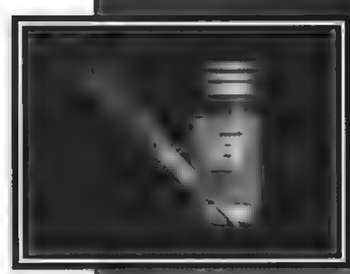
Standardmunition für die Glock 34 und Glock 35.

40 S&W-Kugeln:

Munition für die Glock 35, stärker als die 9 mm Parabellum-Kugeln.

Schrotgewehr (Modell PA3):

Ein Pump-Action-Schrotgewehr von der L. Franchi Company.



Betäubungspfeil:

Munition für PA3 und SPAS12. Die Pfeile betäuben Dinosaurier für eine begrenzte Zeit.

KAMPF-FELDHANDBUCH:

Waffen-Besonderheiten:

Jede Waffe lässt sich ausbauen und mit mehreren Arten Munition laden.

- **PISTOLE** Richtet relativ geringen Schaden an, ist aber leicht zu handhaben.
- **SCHROTGEWEHR** Richtet relativ schweren Schaden an, hat aber einen harten Rückschlag.

Kampf:

Jede Waffe besitzt eine automatische Zielfunktion. Wenn Sie mit gezogener Waffe unterwegs sind, können Sie schneller angreifen. Durch einen feindlichen Angriff kann Regina die Waffe aus der Hand geschlagen werden. Heben Sie sie schnell wieder auf.

Flucht:

Mit der 180°-Drehung (Standardtaste = **D**) wenden Sie sich schnellstens von angreifenden Monstern ab. Manchmal können Sie Gegenstände benutzen, um einem Gegner den Weg zu versperren. Doch Vorsicht! Einige Dinosaurier können Türen öffnen!

Rätsel:

Manche Gegenstände (Regale, Kisten usw.) können bewegt werden, wenn Sie sie schieben. Das ist eine bewährte Möglichkeit, nützliche Dinge zu finden. Überprüfen Sie Akten und Gegenstände auf wichtige Hinweise. Untersuchen Sie alles ganz genau.

Mischen:

Stellen Sie Betäubungspfeile und Medizin her, indem Sie Dinge miteinander mischen. Mischen Sie gleichartige Dinge, damit die Wirkung erhöht wird. Mit einigen Kombinationen können Sie auch die Anzahl der Gegenstände erhöhen. Kombinieren Sie verschiedene Dinge, um zu sehen, was dabei herauskommt:

Versuchen Sie diese Mischung herzustellen: **Großer Betäubungspfeil** – Ein Schuss betäubt Dinosaurier; die Wirkung hält länger an. Es gibt noch viele andere.....

PRODUKT SERVICE

Vielen Dank, daß Sie sich für dieses Produkt entschieden haben.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine technische Hotline, die Sie unter der Rufnummer 040/ 89703300, Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr anrufen können. Hier erhalten Sie ausschließlich technische Hilfe.

Außerdem stehen Ihnen Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr, unter der Rufnummer 01905/ 897033 (1,21 DM/Min) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin Spielewelt.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse http://www.vid.de oder http://www.setupcs.de unsere Webseite erreichen. Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

Austausch defekter CDs
Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 15,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.
Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür, daß es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird, Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.
Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD/CDs schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Produktservice
Borselstr. 16 C
22765 Hamburg

MN-W95-V002-G

DINO CRISIS™

www.capcom.com

© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited 74a Charlotte Street, London W1P 1LR